



ALAIN EPRON

Massilia


MASSILIA DIE GROSSARTIGE...

IHRE STRATEGISCHE LAGE AM MITTELMEER HAT DIE STADT ZU EINEM WICHTIGEN HANDELSHAFEN DES RÖMISCHEN REICHES GEMACHT UND SO IHREN EINWOHNERN ZU WOHLSTAND VERHOLFEN. IHR MARKT HAT SICH ZU EINEM DER BELIEBTESTEN AN DER KÜSTE ENTWICKELT, UND DIE KAUFLEUTE REISSEN SICH DARUM, DORT IHRE STÄNDE AUFBAUEN ZU KÖNNEN. DER KONKURRENZKAMPF IST ENTSPRECHEND HART, DIE KUNDSCHAFT ZUDEM ANSPRUCHSVOLL.

UM DAS EIGENE ANSEHEN ZU STEIGERN, MUSS EIN AUFSTREBENDER HÄNDLER DIE WOHLHABENDEN KUNDEN AN SEINE GUT BESTÜCKTEN STÄNDE LOCKEN, OHNE DABEI JEDOCH DIE AUFMERKSAMKEIT DES KONSULS AUF SICH ZU ZIEHEN, DENN DAS KÖNNTE IHN TEUER ZU STEHEN KOMMEN. ER KANN SICH ABER AUCH AN DIE GÖTTER WENDEN, DIE IHM GEGEN ENTSPRECHENDE OPFERGABEN GERNE EIN WENIG UNTER DIE ARME GREIFEN. DOCH WIE ALLES AUF DIESER WELT HAT AUCH DAS SEINEN PREIS...

ILLUSTRATIONEN: MAXIME-BRIENNE
ÜBERSETZUNG: JENS KLEINE-HERZBRUCH





ZEITLEISTE GESETZT.

6) AUF JEDES DER DAFÜR VORGEGEHENEN FELDER AUF DEM SPIELPLAN (1 NEBEN DEM TEMPEL UND 3 IM HAFEN NEBEN DEN WARENFELDERN) WIRD ZUFÄLLIG EIN PREISPLÄTTCHEN OFFEN AUSGELEGT.

7) DIE RUNDENPLÄTTCHEN WERDEN IN UMGEKEHRTER REIHENFOLGE IHRES WERTES (DAS PLÄTTCHEN MIT DEM GRÖSSTEN WERT ZUOBERST) ALS OFFENER STAPEL AUF DAS ENTSPRECHENDE FELDER DES SPIELPLANS GELEGT.

IM SPIEL ZU ZWEIT ODER ZU DRITT WIRD DAS PLÄTTCHEN MIT DEM WERT 4 ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL GELEGT, ZU ZWEIT AUSSERDEM DAS PLÄTTCHEN MIT DEM WERT 3.

8) DER PUNKTESTEIN JEDER WARENSORTE WIRD AUF DEM FELDER MIT DEM WERT 2 DER JEWELIGEN LEISTE PLATZIERT.

9) DIE "50-PUNKTE"-PLÄTTCHEN WERDEN NEBEN DEM SPIELPLAN BEREITGELEGT.

10) JEDER SPIELER ERHÄLT EINEN SICHTSCHIRM SOWIE DIE STANDPLÄTTCHEN UND SPIELERSTEINE EINER FARBE. DER KLEINE SPIELERSTEIN WIRD VOR DEN ANFANG DER ANSEHENSLEISTE GELEGT.

11) NACH EINEM BELIEBIGEN VERFAHREN WIRD EINE STARTREIHENFOLGE BESTIMMT. JEDER SPIELER SETZT SEINEN GROSSEN SPIELERSTEIN AUF DAS ENTSPRECHENDE FELDER DER REIHENFOLGELEISTE, DER ERSTE SPIELER AUF DAS FELDER MIT DEM NIEDRIGSTEN WERT.

12) JEDER SPIELER NIMMT EINEN WÜRFEL JEDER FARBE (GRAU, BRAUN, SCHWARZ UND BEIGE) UND LEGT SIE HINTER SEINEN SCHIRM.

AUSSERDEM WIRD AUF JEDES FELDER DES TEMPELS EIN WÜRFEL DER DORT ANGEGBENEN FARBE GELEGT. ÜBRIGE WÜRFEL WERDEN FÜR DIESE PARTIE NICHT BENÖTIGT UND KOMMEN ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL.

13) BEGINNEND MIT DEM STARTSPIELER SETZT JEDER SPIELER IM UHRZEIGERSINN EINES SEINER STANDPLÄTTCHEN AUF EIN FREIES FELDER DES MARKTPLATZES. JEDER STAND WIRD MIT EINEM WARENSTEIN JEDER FARBE (ROSA, ORANGE UND VIOLETT) AUS DEM HAFEN BESTÜCKT.

IM SPIEL ZU ZWEIT WIEDERHOLEN DIE SPIELER DIESEN SCHRITT NOCH EINMAL IN UMGEKEHRTER REIHENFOLGE.

WICHTIG: NACH DIESEM SCHRITT DARF IN JEDEM QUADRANTEN DES MARKTES NUR EIN STAND AUFGEBAUT SEIN.

14) ALLE SPIELER ERHALTEN SESTERZE AUS DER BANK UND LEGEN SIE HINTER IHRE SCHIRME. DER STARTSPIELER ERHÄLT 5 SESTERZE, JEDER WEITERE SPIELER IM UHRZEIGERSINN JEWELIS 1 SESTERZ ZUSÄTZLICH (ALSO 5, 6, 7 UND 8 SESTERZE IM SPIEL ZU VIER).



ALLGEMEINE REGELN ZU STÄNDEN, WAREN, SESTERZEN UND STRAFSTEINEN

EIN STAND KANN MIT BELIEBIGEN WAREN BESTÜCKT WERDEN, BIETET ABER NUR PLATZ FÜR HÖCHSTENS 6 WARENSTEINE.

SESTERZE UND STRAFSTEINE WERDEN IMMER HINTER DEN SICHTSCHIRMEN ABGELEGT.

FÜR DIE BEIGEN WAREN GELTEN BESONDERE REGELN. IHRE WIRKUNG UND IHR EINSATZ WERDEN SPÄTER GENAUER BESCHRIEBEN.

SPIELABLAUF

DAS SPIEL WIRD ÜBER 7 RUNDEN GESPIELT. EINE RUNDE UNTERTEILT SICH DABEI IN DREI PHASEN.

PHASE I. RUNDENVORBEREITUNG (WIRD IN DER ERSTEN RUNDE ÜBERSPRUNGEN)

DIE PREISE DER WAREN UND DES TEMPELS ÄNDERN SICH. ALLE PREISPLÄTTCHEN WERDEN IM UHRZEIGERSINN EIN FELD WEITERGERÜCKT (TEMPEL -> VIOLETTE WAREN -> ORANGE WAREN -> ROSA WAREN -> TEMPEL).

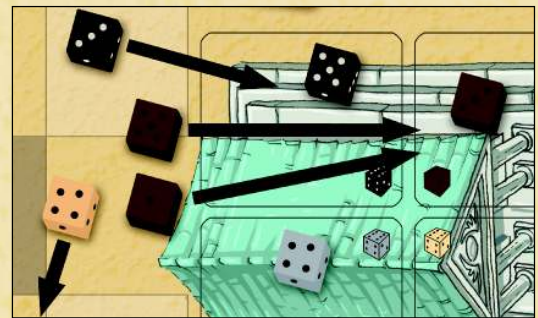
PHASE II. WÜRFELN

EIN SPIELER WÜRFELT ALLE IM TEMPEL LIEGENDEN WÜRFEL UND PLATZIERT SIE DANN WIEDER AUF DEN PASSENDEN TEMPELFELDERN, OHNE IHRE WERTE ZU VERÄNDERN.

BEGINNEND MIT DEM STARTSPIELER WÜRFELT DANN JEDER SPIELER DIE HINTER SEINEM SCHIRM LIEGENDEN WÜRFEL. ER KANN EINEN ODER MEHRERE DIESER WÜRFEL ALS PERSÖNLICHEN VORRAT VOR SEINEM SCHIRM ABLEGEN, MUSS FÜR JEDEN DIESER WÜRFEL ABER 2 SESTERZE AN DIE BANK ZAHLEN. WÜRFEL IM PERSÖNLICHEN VORRAT KÖNNEN VON DEN ANDEREN SPIELERN NICHT BENUTZT WERDEN. DIE RESTLICHEN WÜRFEL WERDEN, WIEDERUM OHNE IHRE WERTE ZU VERÄNDERN, AUF DIE FARBBLICH PASSENDEN TEMPELFELDER GELEGT UND STEHEN DAMIT ALLEN SPIELERN ZUR VERFÜGUNG.



BEISPIEL: DER STARTSPIELER WÜRFELT MIT DEN HINTER SEINEM SCHIRM LIEGENDEN WÜRFELN. ER ENTSCHEIDET SICH DAFÜR, DIE ZWEI BRAUNEN UND DEN SCHWARZEN WÜRFEL AUF DEN TEMPEL ZU LEGEN UND BEHÄLT DEN BEIGEN WÜRFEL FÜR SICH. ER ZAHLT 2 SESTERZE AN DIE BANK. DANACH WÜRFELT DER ZWEITE SPIELER.



PHASE III. AKTIONEN

BEGINNEND MIT DEM STARTSPIELER KANN IN SPIELREIHENFOLGE JEDER SPIELER EINE DER FOLGENDEN ZWEI AKTIONEN AUSFÜHREN :

- **EINEN WÜRFEL** AUS DEM TEMPEL ODER DEM PERSÖNLICHEN VORRAT NEHMEN UND EINSETZEN (SIEHE "EINSATZ DER WÜRFEL"). DER GENUTZTE WÜRFEL KOMMT HINTER DEN EIGENEN SCHIRM.

- **EIN SPIELER KANN EINEN STRAFSTEIN NEHMEN, UM MIT EINEM WÜRFEL BELIEBIGER FARBE EINE AKTION EINER ANDEREN FARBE AUSZUFÜHREN. ER KANN AUCH EINEN STRAFSTEIN NEHMEN, UM DIE AUGENZAHL EINES WÜRFELS UM 1 ZU ERHÖHEN ODER ZU REDUZIEREN. EINE 1 KANN DABEI IN EINE 6 UMGEWANDELT WERDEN UND UMGEKEHRT. ER KANN AUSSERDEM FÜR EINEN STRAFSTEIN EINEN ZWEITEN WÜRFEL DERSELBEN FARBE AUSWÄHLEN UND DIE AUGENZAHLN ADDIEREN. IN DIESEM FALL NIMMT ER BEIDE WÜRFEL HINTER SEINEM SCHIRM. JEDE DIESER OPTIONEN KANN AUCH MEHRFACH GENUTZT WERDEN. SO KANN EIN SPIELER ZUM BEISPIEL 2 STRAFSTEINE NEHMEN, UM DEN WERT EINES WÜRFELS UM 2 ZU VERÄNDERN. IN EINEM ZUG KÖNNEN BELIEBIG VIELE STRAFSTEINE ANGESAMMELT WERDEN.**

- **PASSEN** UND DAS RUNDENPLÄTTCHEN MIT DEM HÖCHSTEN NOCH VERFÜGBAREN WERT NEHMEN. DER SPIELER ERHÄLT AUS DER BANK SESTERZE IN HÖHE DES PLÄTTCHENWERTS. ER LEGT DAS PLÄTTCHEN VOR SICH AB UND SETZT SEINEN SPIELERSTEIN VON DER REIHENFOLGELEISTE DARAUF. ER KANN IN DIESER RUNDE KEINE WEITEREN AKTIONEN MEHR DURCHFÜHREN. DER SPIELER, DER ZULETZT PASST, NIMMT KEIN RUNDENPLÄTTCHEN, SONDERN SETZT SEINEN SPIELERSTEIN DIREKT AUF DAS ERSTE FELD DER REIHENFOLGELEISTE.

DIESE PHASE WIRD SO LANGE FORTGESETZT, BIS ALLE SPIELER GEPASST HABEN.

ENDE EINER SPIELRUNDE

BEGINNEND MIT DEM SPIELER, DER DAS RUNDENPLÄTTCHEN MIT DEM KLEINSTEN WERT ERHALTEN HAT, UND IN AUFSTIEGENDER REIHENFOLGE DES PLÄTTCHENWERTS SETZT JEDER SPIELER SEINEN SPIELERSTEIN AUF DAS NÄCHSTE FREIE FELD DER REIHENFOLGELEISTE UND LEGT DAS PLÄTTCHEN OFFEN ZURÜCK AUF DEN SPIELPLAN. DER RUNDENZÄHLER RÜCKT EIN FELD VOR.

EINSATZ DER WÜRFEL

DIE FARBE EINES WÜRFELS BESTIMMT, WELCHE AKTION DAMIT AUSGEFÜHRT WERDEN KANN. DIE BENÖTIGTE FARBE IST AUCH JEWEILS NEBEN DEN AKTIONSBEREICHEN AUF DEM SPIELPLAN ABGEBILDET.



BEIGE WÜRFEL: WARENEINKAUF IM HAFEN

DER SPIELER MUSS SO VIELE WARENSTEINE EINER SORTE (ROSA, ORANGE ODER VIOLETT) AUS DEM HAFEN NEHMEN, WIE DER WÜRFEL ZEIGT. FÜR JEDEN STEIN MUSS ER DEN WERT DES ZUGEORDNETEN PREISPLÄTTCHENS IN SESTERZEN AN DIE BANK ZAHLEN.

Ein Spieler darf bei einem Kauf statt der gewählten Sorte (rosa, orange oder violett) auch beige Warensteine bis zur Höhe der Augenzahl kaufen. Er muss aber mindestens einen Stein der anderen Farbe erwerben.

DER SPIELER VERTEILT DIE GEKAUFTEN WAREN UNTER BERÜCKSICHTIGUNG DER AUFNAHMEKAPAZITÄT (6 WARENSTEINE PRO STAND) AUF SEINE MARKTSTÄNDE AUF DEM SPIELPLAN. WENN DER SPIELER DIE WAREN NICHT BEZAHLEN ODER NICHT AUF SEINEN STÄNDEN UNTERBRINGEN KANN ODER NICHT GENÜGENDE WAREN IM HAFEN VERFÜGBAR SIND, DARF ER DIE AKTION NICHT DURCHFÜHREN. SOBALD DIE WAREN AN EINEN STAND GELIEFERT WURDEN, KÖNNEN SIE NUR NOCH BEIM AUFBAU EINES NEUEN STANDES VERSCHOBEN WERDEN.

UNABHÄNGIG DAVON, WIE VIELE WARENSTEINE DER SPIELER GEKAUFT HAT, RÜCKT DER PUNKTESTEIN DER GEWÄHLTEN WARENSORTE UM EIN FELD NACH UNTEN. IST DER WERT BEREITS BEI 1, WIRD ER NICHT WEITER REDUZIERT.



BEISPIEL: EIN SPIELER WÄHLT EINEN BEIGEN WÜRFEL MIT DEM WERT 4, UM WAREN IM HAFEN ZU KAUFEN. ER KAUFT 2 VIOLETTE WARENSTEINE FÜR 4 SESTERZE (2x2) UND 2 BEIGE WAREN FÜR 2 SESTERZE (2x1). ER ZAHLT 6 SESTERZE AN DIE BANK UND VERTEILT DIE 4 WARENSTEINE AUF SEINE STÄNDE. DER PUNKTEMARKER FÜR DIE VIOLETTEN WAREN RÜCKT AUF DEN NÄCHSTNIEDRIGEREN WERT (2).

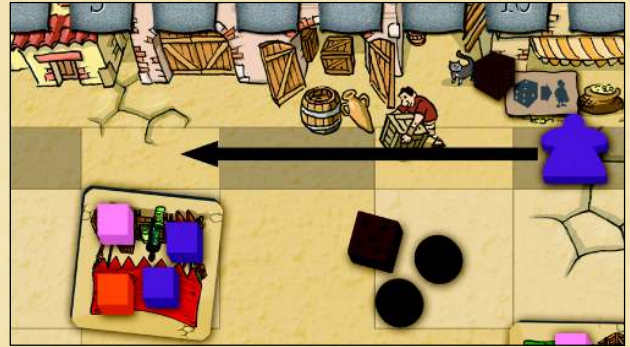
STRAFSTEINE: WENN KEINE STRAFSTEINE MEHR VERFÜGBAR SIND, KÖNNEN AKTIONEN, FÜR DIE EIN SPIELER EINEN STRAFSTEIN NEHMEN MÜSSTE, NICHT MEHR AUSGEFÜHRT WERDEN.



BRAUNER WÜRFEL: BEWEGEN EINES KUNDEN ODER DES KONSULS

DER SPIELER MUSS ENTWEDER DEN KONSUL (WEISSE FIGUR) ODER EINEN KUNDEN (ROSA, ORANGE ODER VIOLETTE FIGUR) UM SO VIELE FELDER BEWEGEN, WIE DER WÜRFEL ANGIBT, UND LÖST DEN ENTSPRECHENDEN EFFEKT AUS (SIEHE "DIE KUNDEN" UND "DER KONSUL").

DIE FIGUREN DÜRFEN IN BELIEBIGER RICHTUNG BEWEGT WERDEN, KÖNNEN ABER WÄHREND EINER BEWEGUNG NICHT DIE RICHTUNG ÄNDERN. ES DÜRFEN MEHRERE PERSONEN AUF EINEM FELD STEHEN.



BEISPIEL: DER ROTE SPIELER WÄHLT EINEN BRAUNEN WÜRFEL MIT DEM WERT 5, UM DEN VIOLETTEN KUNDEN ZU BEWEGEN. DA DER WERT DES WÜRFELS IHM ZU HOCH IST, NIMMT ER ZWEI STRAFSTEINE, UM IHN AUF 3 ZU REDUZIEREN. ER ZIEHT DEN KUNDEN ZU SEINEM MARKTSTAND UND VERKAUFT IHM SEINE WARE (SIEHE "DIE KUNDEN").



SCHWARZER WÜRFEL: ANSEHEN ERKAUFEN

DER SPIELER MUSS SEINEN STEIN AUF DER ANSEHENSLEISTE SO VIELE FELDER VORSETZEN, WIE DER WÜRFEL ZEIGT. FÜR JEDES FELD MUSS ER SO VIELE SESTERZE AN DIE BANK ZAHLEN, WIE DAS PREISPLÄTTCHEN NEBEN DEM TEMPEL VORGIBT.



GRAUER WÜRFEL: DEN GÖTTERN OPFERN

DER SPIELER MUSS DEN GÖTTERN SO VIELE WARENSTEINE OPFERN, WIE DER WÜRFEL ZEIGT, UND LEGT SIE ZURÜCK AUF DIE ENTSPRECHENDEN FELDER DES HAFENS. ER WÄHLT DANN EINE DER BEIDEN OFFENEN GÖTTERKARTEN AUF DEM SPIELPLAN ODER DIE OBERSTE VERDECKTE KARTEN VOM STAPEL UND NIMMT SIE AUF DIE HAND. WENN ER EINE DER OFFENEN KARTEN GENOMMEN HAT, WIRD DAS FELD WIRD MIT DER NÄCHSTEN KARTEN VOM STAPEL AUFGEFÜLLT.

WENN DER STAPEL DER GÖTTERKARTEN AUFGEBRAUCHT IST, WIRD DER ABLAGESTAPEL GEMISCHT UND ALS NEUER ZIEHSTAPEL GENUTZT.

Ein Spieler kann nie mehr als 3 Karten auf der Hand halten. Wenn er dieses Limit bereits erreicht hat, kann er diese Aktion nicht nutzen.

Die neu erworbene Karte kann frühestens im nächsten Zug des Spielers eingesetzt werden.



DIE KUNDEN

WENN EIN KUNDE SEINE BEWEGUNG AUF EINEM FELD VOR EINEM MARKTSTAND DES AKTIVEN SPIELERS BEENDET, KAUFT ER ALLE DORT VERFÜGBAREN WAREN SEINER FARBE. DER SPIELER ERHÄLT FÜR JEDEN VERKAUFTE WARENSTEIN SO VIELE SESTERZE AUS DER BANK, WIE DAS PREISPLÄTTCHEN NEBEN DEM TEMPEL ZEIGT, UND SO VIELE ANSEHENSPUNKTE, WIE DER PUNKTESTEIN DER BETREFFENDEN WARE ANGIBT. DIE VERKAUFTE WAREN KOMMEN ZURÜCK IN DEN HAFEN.

DIE BEIGEN WAREN KÖNNEN VON ALLEN KUNDEN ANSTELLE DER WAREN DER EIGENEN FARBE GEKAUFT WERDEN, FALLS DIESE AN DEM BETREFFENDEN STAND NICHT VORRÄTIG SIND. SIE GEBEN JEDOCH KEINE ANSEHENSPUNKTE.

FALLS DER KUNDE WAREN DER EIGENEN FARBE ERWORBEN HAT, RÜCKT DER PUNKTESTEIN DER BETREFFENDEN WARENSORTE UM EIN FELD NACH OBEN. WENN DER STEIN BEREITS AUF DEM FELD 3 LIEGT, ÄNDERT SICH DER WERT NICHT.



BEISPIEL: DER GRÜNE SPIELER WÄHLT EINEN BRAUNEN WÜRFEL MIT DEM WERT 3. ER SPIELT EINE KARTE "MINERVA", UM DEN WERT AUF 1 ZU REDUZIEREN. ER BEWEGT DEN VIOLETTEN KUNDEN ZU SEINEM STAND UND VERKAUFT 2 VIOLETTE WAREN ZU JE 2 SESTERZEN (WERT DES PREISPLÄTTCHENS). ER ERHÄLT 4 ANSEHENSPUNKTE (2x2) UND RÜCKT DEN PUNKTESTEIN FÜR DIE VIOLETTE WAREN AUF DEN NÄCHSTHÖHEREN WERT (3).

WENN EIN KUNDE VOR EINEM LEEREN FELD ODER AN EINEM STAND ANHÄLT, DER NICHT DEM SPIELER AM ZUG GEHÖRT, GESCHIEHT NICHTS.

DER KONSUL

WENN DER KONSUL SEINE BEWEGUNG AUF EINEM LEEREN FELD (OHNE MARKTSTAND) BEENDET, KANN DER SPIELER DORT GEGEN ZAHLUNG VON 5 SESTERZEN AN DIE BANK EINEN SEINER STÄNDE AUFBAUEN. DANACH DARF ER BELIEBIG VIELE WARENSTEINE VON SEINEN ANDEREN STÄNDEN, DIE SICH BEREITS AUF DEM MARKT BEFINDEN, AUF DIESEN NEUEN STAND VERSETZEN.



BEISPIEL: DER GELBE SPIELER BEWEGT DEN KONSUL NEBEN EIN LEERES FELD, UM DORT EINEN MARKTSTAND ZU ERRICHTEN. ER ZAHLT 5 SESTERZE AN DIE BANK UND PLATZIERT EINES SEINER STANDPLÄTTCHEN AUF DEM FELD.

WENN DER KONSUL VOR EINEM LEEREN MARKTSTAND ANHÄLT, SCHLIESST ER DEN STAND. DER BESITZER ERHÄLT SEIN STANDPLÄTTCHEN ZURÜCK. DER SPIELER, DER DEN KONSUL BEWEGT HAT, DARF JETZT AN DIESER STELLE EINEN SEINER EIGENEN STÄNDE NACH DEN OBEN GENANNTEN REGELN AUFBAUEN.



DER LETZTE STAND EINES SPIELERS KANN NIEMALS GESCHLOSSEN WERDEN.

WENN DER KONSUL SEINE BEWEGUNG VOR EINEM GEFÜLLTEN STAND BEENDET, MUSS DER BESITZER FÜR JEDEN DORT GELAGERTEN WARENSTEIN EINEN SESTERZ AN DIE BANK ZAHLEN. WENN DER SPIELER DIE STEUERN NICHT VOLLSTÄNDIG AUFBRINGEN KANN ODER WILL, MUSS ER ALLE WARENSTEINE, FÜR DIE ER NICHT BEZAHLT, IN DEN HAFEN ZURÜCKLEGEN.

DER STAND WIRD NICHT GESCHLOSSEN, AUCH WENN ER NACH DIESER AKTION LEER SEIN SOLLTE.

DIE GÖTTERKARTEN

WÄHREND SEINES ZUGES KANN EIN SPIELER EINE ODER MEHRERE GÖTTERKARTEN AUSSPIELEN, DIE ER AUF DER HAND HÄLT, HÖCHSTENS ABER EINE KARTE JE GOTT (DIE AUSWIRKUNGEN DER GÖTTERKARTEN WERDEN AM ENDE DER REGEL ERKLÄRT). AUSGESPIELTE GÖTTERKARTEN KOMMEN AUF EINEN OFFENEN ABLAGESTAPEL.

GÖTTERKARTEN KÖNNEN AUCH MIT STRAFSTEINEN KOMBINIERT WERDEN.

BEISPIEL: EIN SPIELER SPIELT EINE KARTE "PHOEBUS" AUS, UM EINEN GRAUEN STATT EINES BRAUNEN WÜRFELS ZU NUTZEN. DANN NIMMT ER EINEN STRAFSTEIN, UM DAMIT DEN WERT DES WÜRFELS ZU ÄNDERN UND SPIELT SCHLIESSLICH AUCH NOCH "MERCURIUS", UM DEN WERT DES PREISPLÄTTCHENS NEBEN DEM TEMPEL ZU VERÄNDERN.

SPIELENDE

NACH DER SIEBTEN RUNDE ENDET DAS SPIEL.

JEDER SPIELER ERHÄLT NOCH EINMAL:

PUNKTE FÜR DIE ANZAHL DER EIGENEN STÄNDE AUF DEM MARKT

- 1 STAND = 0 PUNKTE
- 2 STÄNDE = 4 PUNKTE
- 3 STÄNDE = 9 PUNKTE
- 4 STÄNDE = 16 PUNKTE
- 5 ODER MEHR STÄNDE = 25 PUNKTE

SOWIE 1 ANSEHENSPUNKT FÜR JE 3 SESTERZE.

UND ZIEHT ABHÄNGIG VON DEN STRAFSTEINEN HINTER SEINEM SCHIRM VON SEINEM ANSEHEN AB:

- 3 PUNKTE BEI 1 ODER 2 STRAFSTEINEN
- 6 PUNKTE BEI 3 ODER 4 STRAFSTEINEN
- 9 PUNKTE BEI 5 ODER 6 STRAFSTEINEN
- 12 PUNKTE BEI 7 ODER 8 STRAFSTEINEN
- 15 PUNKTE BEI MEHR ALS 8 STRAFSTEINEN

GÖTTERKARTEN, DIE DIE SPIELER NOCH AUF DER HAND HABEN, UND NOCH AUF DEN MARKTSTÄNDEN LAGERNDE WAREN GEBEN KEINE PUNKTE.

DER SPIELER MIT DEN MEISTEN ANSEHENSPUNKTEN GEWINNT DAS SPIEL.

WENN EIN SPIELER 50 PUNKTE ÜBERSCHREITET, ERHÄLT ER EIN "50-PUNKTE"-PLÄTTCHEN UND FÄHRT MIT DER ABRECHNUNG AM ANFANG DER ANSEHENSLEISTE FORT.

BEI EINEM GLEICHSTAND BESTIMMEN IN DIESER REIHENFOLGE DIE ANZAHL DER STÄNDE AUF DEM MARKT, DAS VERMÖGEN IN SESTERZEN UND DIE KLEINSTE MENGE GESAMMELTER STRAFSTEINE ÜBER DEN SIEGER. WENN AUCH DANN NOCH GLEICHSTAND HERRSCHT, TEILEN SICH DIE BETROFFENEN SPIELER DEN SIEG.

DER AUTOR SCHULDET ALLEN DANK, DIE DURCH IHREN EINSATZ DEN ERFOLG DES PROJEKTS ERMÖGLICHT HABEN, UND GANZ BESONDERS DER GRUPPE FUMBLE DE FOUNTAINEBLEAU, THIERRY UND DEM CAFÉ MEISIA IN PARIS. EIN ABSCHLIESSENDES GROSSES DANKESCHÖN AUCH AN SARAH, SEINE FRAU, FÜR DIE KORREKTUR DER REGELN.

COPYRIGHT © 2014 QUINED GAMES. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
DIE REPRODUKTION OHNE GENEHMIGUNG GANZ ODER IN TEILEN IST UNTERSAGT.

DIE GÖTTERKARTEN



JUPITER (4)

DER SPIELER DARF ZWEI GÖTTERKARTEN AUFNEHMEN, WENN ER DEN GÖTTERN OPFERT.

NEPTUNUS (4)

BEI EINEM KAUF MUSS DER SPIELER BIS ZU 2 WARENSTEINE NICHT BEZAHLEN.



MARS (4)

DER SPIELER KANN BIS ZU ZWEI WÜRFEL IN SEINEM PERSÖNLICHEN VORRAT BEHALTEN, OHNE DIE SESTERZE DAFÜR ZAHLEN ZU MÜSSEN.

MERCURIUS (5)

DER SPIELER KANN DEN WERT EINES PREISPLÄTTCHEN FÜR EINE AKTION UM 1 ERHÖHEN ODER REDUZIEREN. DER WERT EINES PLÄTTCHENS KANN NICHT UNTER 1 SINKEN ODER ÜBER 3 STEIGEN.



PLUTO (5)

DER SPIELER KANN SICH VOR DEN AUSWIRKUNGEN DES KONSULS SCHÜTZEN (STEUERN UND SCHLIESSEN DES STANDES). SPIELE DIESE KARTE, WENN EIN SPIELER DEN KONSUL NEBEN EINEN DEINER MARKTSTÄNDE ZIEHT.

MINERVA (6)

DER SPIELER KANN DEN WERT EINES WÜRFELS UM 1 MODIFIZIEREN, OHNE EINEN STRAFSTEIN ZU NEHMEN.



PHOEBUS (6)

DER SPIELER KANN DIE FARBE EINES WÜRFELS ÄNDERN, OHNE DAFÜR EINEN STRAFSTEIN ZU NEHMEN.

JUNO (6)

DER SPIELER KANN ZWEI WÜRFEL DERSELBEN FARBE NEHMEN UND IHRE WERTE ADDIEREN, OHNE EINEN STRAFSTEIN ZU NEHMEN.



VENUS (8)

DER SPIELER DARF BIS ZU 2 STRAFSTEINE ABGEBEN. SIE KOMMEN ZURÜCK IN DEN ALLGEMEINEN VORRAT.



ANMERKUNG: DIE ZAHLEN IN KLAMMERN GEBEN AN, WIE OFT DIE KARTE IM SPIEL VORKOMMT.

EIN SPIELER KANN NIE MEHR ALS 3 GÖTTERKARTEN AUF DER HAND HABEN.

DIE KARTEN KÖNNEN UNTEREINANDER ODER MIT STRAFSTEINEN KOMBINIERT WERDEN. EIN SPIELER, DER EINEN STRAFSTEIN NIMMT, UM DIE FARBE EINES WÜRFELS ZU ÄNDERN, KANN ALSO DANACH DIE KARTE "MINERVA" SPIELEN, UM DEN WERT ZU MODIFIZIEREN UND DANN MIT "JUNO" EINEN WEITEREN WÜRFEL DER NEUEN FARBE HINZURECHNEN.

NUR DIE KARTE "PLUTO" KANN WÄHREND DES ZUGES EINES ANDEREN SPIELERS AUSGESPIELT WERDEN.

